



Universiteit
Leiden
The Netherlands

On-screen children's stories: The good, the bad and the ugly

Takacs, Z.K.

Citation

Takacs, Z. K. (2015, April 22). *On-screen children's stories: The good, the bad and the ugly*. Retrieved from <https://hdl.handle.net/1887/32791>

Version: Corrected Publisher's Version

License: [Licence agreement concerning inclusion of doctoral thesis in the Institutional Repository of the University of Leiden](#)

Downloaded from: <https://hdl.handle.net/1887/32791>

Note: To cite this publication please use the final published version (if applicable).

Cover Page



Universiteit Leiden



The handle <http://hdl.handle.net/1887/32791> holds various files of this Leiden University dissertation

Author: Takacs, Zsofia Katalin

Title: On-screen children's stories : the good, the bad and the ugly

Issue Date: 2015-04-22

NEDERLANDSE SAMENVATTING¹

In *Noa's sterren* botst het personage Ida tegen de sterren aan. 'Oh, oh. Al die mooie sterren vallen naar beneden,' leest een stem gelijktijdig voor.

Er verschijnen steeds vaker 'voorleesapps', digitale prentenboeken, zoals *Noa's sterren* van Hanneke van der Meer. Naast het verhaal in gesproken vorm en geanimeerde illustraties bevatten ze vaak spelelementen. Bijna elk detail in de illustraties reageert op aanraking, zoals een ster die oplicht als je er een keer op tikt.

Maar wat is het effect van deze 'levende boeken' op verhaalbegrip? In hoeverre kunnen ze bijdragen aan de taalontwikkeling van kinderen? En zijn ze door hun extra functies beter of juist slechter dan gewone prentenboeken?

Wij verzamelden al het onderzoek naar digitale prentenboeken in het kader van het PROO-aandachtgebied *Creating and Implementing Technology for Early Literacy*. In maar liefst twintig studies werden multimedia-boeken, digitale verhalen met multimedia (geanimeerde illustraties, achtergrondgeluiden en muziek) vergeleken met 'gewone' voorleesverhalen.

In alle studies bleken de multimediafuncties van apps een verrijking: kinderen scoren beter wat betreft het verhaalbegrip en de woordenschat dan wanneer zij worden voorgelezen uit prentenboeken met statische illustraties. Ook bleek dat van alle kinderen de taalzwakke kinderen het meest profiteren. Op basis van taal alleen begrijpen zij het verhaal niet maar met alle extra non-verbale informatie slagen ze daar wel in.

We vonden zes studies met enkel interacties. Interactie houdt in dat een kind door het aanraken of verschuiven van dingen een effect oproept dat soms wel maar vaak geen of slechts zijdelings verband houdt met het verhaal. Digitale boeken met enkel deze optie bleken het verhaalbegrip juist te verminderen, zij het licht.

EÉN DING TEGELIJK

De meeste apps hebben echter, net als *Noa's sterren*, beide: zowel interactie als multimedia. We vonden achttien studies waarin zulke boeken met gewone voorleesboeken vergeleken zijn. Wat blijkt? Interactie doet het positieve effect van multimedia teniet. Als kinderen tijdens het voorlezen kunnen spelen met details in de plaatjes, begrijpen ze minder van het verhaal dan bij gewone voorleesboeken. Hun woordenschat neemt niet meer toe dan bij gewoon voorlezen.

Het is voor de taalontwikkeling dus niet gunstig als een voorleesapp kinderen met meerdere dingen tegelijk confronteert. Dat lijkt ook in algemenere zin waar: vermoedelijk hebben jonge kinderen nog meer moeite met multitasken dan

volwassenen. Hun 'executieve functies' zijn nog onderontwikkeld: ze slagen er minder goed in om hun aandacht te sturen en zo de negatieve effecten van multitasking te verkleinen.

Geanimeerde illustraties, achtergrondgeluid en muziek kunnen daarentegen het verhaalbegrip ondersteunen en helpen om nieuwe woorden te leren. Zij maken voorlezen met apps zelfs veel effectiever dan gewoon voorlezen. Let dus bij het uitkiezen van een voorleesapp goed op of de app (uitsluitend) deze functies bevat.

¹ Gepubliceerd in *Didactief*.